

“Virtual Worlds Best Practices in Education”

(internationale Konferenz in Second Life)

Dass das Lernen sich nicht nur in den Unterrichtsstunden abspielt, sondern auch abseits von Schulen und althergebrachten Methoden der Wissensvermittlung eine tragende Rolle im gesamten Leben spielt ist inzwischen kein Geheimnis mehr. Mittlerweise lernen junge Menschen vieles Interessantes eher im Internet als in Schulstunden. Wie weit fortgeschritten dieser Weg der Wissensvermittlung/Wissenserlangung ist kann man im Zeitraum 12. und 13. März 2010 in Second Life (SL) erfahren. Dann findet die internationale Konferenz “Virtual Worlds Best Practices in Education” in SL statt. Die Organisatoren/innen erwarten über 5.000 Avatare als Gäste. In den 48 Stunden wird es ein hochwertiges Programm auf vielen verschiedenen Inseln (mit Unterstützung von Linden Lab) geben. Bis zu 200 verschiedene Sessions, Präsentationen, Workshops & Podiumsdiskussionen sind geplant. Die Organisatoren/innen haben sich entschlossen, den Zugang für alle so einfach wie möglich zu machen, das heißt, es gibt keine verbindliche Konferenzsprache, im Gegenteil: Mit ehrenamtlichen Dolmetschern sollen all diejenigen unterstützt werden, die ihre Session auch einem internationalen Publikum zugänglich machen wollen, aber selbst nur in der Muttersprache präsentieren können. Dabei werden nicht nur wissenschaftliche Arbeiten, sondern auch ganz besonders Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis im Angebot sein.

Die **deutsche eLearning.3D Community** organisiert deutschsprachige Beiträge und informiert regelmäßig über den Stand der Vorbereitungen. Auf ihrer Webseite kann man sich unter anderem auch als Teilnehmer einschreiben (kostenlos!) und sogar eigene Angebote einreichen.

Zurzeit sind beispielsweise Vorträge geplant über ZITAT „**Tools, die gleichzeitig in einem Give Away Package allen Anwesenden als Freebies zur weiteren Verwendung bereit gestellt werden.**

Damit könnten dann all jene mit dem Know-how und auch mit dem Material ausgestattet werden, die perspektivisch in Second Life Seminare und Trainings anbieten wollen, bisher aber noch wenig Erfahrung im Umgang mit bestimmten Elementen wie einem "Beamer" haben und auch nicht über den Überblick verfügen, welche interaktiven Tools zum Einsatz kommen könnten.“ ZITATENDE

Auch ein deutschsprachiges Krimi-Projekt, welches eine Mischung auch Roman und online-Handlung darstellt, wird im Angebot sein.

URL´s

Second Life:

<http://secondlife.com>

Virtual Worlds Best Practices in Education:

<http://www.vwbpe.org/http://www.vwbpe.org/uncategorized/2010-call-for-proposals-poster-sessions>

deutsche eLearning.3D Community:

<http://vwbpe.mixxt.de/>

Jens Tiburski
www.tiburski.de

